

SKRIPSI

**ANALISIS PENGGUNAAN *WAKAMONO KOTOBA* DALAM ANIME
KENKA BANCHOU OTOME KARYA NORIAKI SAITO;
TINJAUAN PRAGMATIK**



Oleh:

YENY SILVIA

1410751021

Pembimbing

Rina Yuniastuti, S.S., M.Si

Rahnu Nila Sepni, S.Hum, M.Hum

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS ANDALAS

2018

ABSTRAK

ANALISIS PENGGUNAAN *WAKAMONO KOTOBA* DALAM ANIME KENKA BANCHOU OTOME KARYA NORIAKI SAITO; TINJAUAN PRAGMATIK

Oleh : Yeny Silvia

Kata Kunci : *wakamono kotoba*, fungsi pragmatis, implikatur

Wakamono kotoba adalah bahasa gaul atau bahasa anak muda Jepang, berasal dari kata *wakamono* ‘anak muda’ dan *kotoba* ‘kata/bahasa’. *Wakamono kotoba* diciptakan secara *mana suka* oleh anak muda dan digunakan untuk berkomunikasi di antara mereka. Penelitian ini membahas tentang *wakamono kotoba* dengan sumber data anime *Kenka Banchou Otome* karya Noriaki Saito. Tujuan dari penelitian ini adalah memaparkan bentuk dan penggunaan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime *Kenka Banchou Otome*.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Tahap penyediaan data dilakukan dengan menggunakan metode simak dengan teknik simak bebas libat cakap. Data dianalisis dengan menggunakan metode padan pragmatis untuk mengungkap makna penggunaan *wakamono kotoba* dalam anime *Kenka Banchou Otome*, teknik yang digunakan adalah teknik pilah unsur penentu sebagai teknik dasar dan teknik hubung banding sebagai teknik lanjutan. Hasil analisis data disajikan dengan metode informal. Teori yang digunakan adalah teori *wakamono kotoba* dari Harumi Tanaka (2007) dan teori fungsi pragmatis Yonekawa (2012).

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, ditemukan 2 jenis bentuk *wakamono kotoba* yaitu 16 data *shooryaku*/penyingkatan berupa 8 kata *wakamono kotoba* diantaranya *taiman* (satu lawan satu), *yabee* (gawat/cukup menarik), *dachi* (teman/kawan), *gessen* (game center), *kimoi* (menjijikkan), *dase* (menyedihkan), *katsuage* (memalak), *maji* (benarkah), dan 2 data bentuk *jinbutsu* *zokugo*/penamaan/julukan berupa kata *yankii* (berandal). Adapun penggunaannya meliputi 3 fungsi pragmatis yaitu sebagai *goraku*/untuk membuat interaksi yang menyenangkan, *rentai*/untuk mengungkapkan solidaritas/keanggotaan/keakraban dan *imeeji dentatsu*/untuk mengungkapkan kesan dari penutur kepada lawan tuturnya. Pada penelitian ini juga ditemukan bahwa terdapat data yang memiliki fungsi ganda.

ABSTRACT

ANALYSIS THE USE OF *WAKAMONO KOTOKA* IN *KENKA BANCHOU OTOME*'S ANIME. DIRECTED BY NORIAKI SAITO PRAGMATICS ANALYSIS

By: Yeny Silvia

Keyword: *wakamono kotoba*, pragmatics function, implicature

Wakamono kotoba is slang or Japanese young people's language, derived from word *wakamono* mean 'young man' and *kotoba* mean 'word/language'. *Wakamono kotoba* is created carelessly by young people and used to communicate between them. This research discuss about *wakamono kotoba* in *Kenka Banchou Otome*'s anime by Noriaki Saito. The purpose of this research is to describe formation and the use of *wakamono kotoba* which is contained in *Kenka Banchou Otome*'s anime.

This research is descriptive qualitative research. In the collecting data, writer uses listening method with *simak bebas libat cakap* technique. In the analyzing the data, writer uses pragmatic method to reveal the implicature of the use *wakamono kotoba* in *Kenka Banchou Otome*'s anime, with *pilah unsur penentu* and *hubung banding*'s technique. Analyzing of data presented with informal method. The theory is *wakamono kotoba*'s theory by Harumi Tanaka (2007) and pragmatics function's theory by Yonekawa (2012).

Based on the analysis, found two types of *wakamono kotoba*'s formation that is 16 *shooryaku*'s data with 8 words *wakamono kotoba*; *taiwan* (VS Man), *yabee* (dangerous/good looking), *dachi* (friend), *gessen* (archade), *kimoi* (disgusting), *dase* (poor), *katsuage* (extortion), *maji* (really), and 2 *jinbutsu zokugo*'s data; *yankii* (punk). The use of *wakamono kotoba* there are pragmatical functions; *goraku*/ making fun interaction, *rentai*/expressing solidarity, membership and closeness, and *imeeji dentatsu*/expressing impression. In this research also found a data with multiple function.

要旨

齋藤徳明に監督した喧嘩番長乙女のアニメにおける若者言葉の分析
語用論の分析

イエニーシルヴィア

キーワード : 若者言葉、語用論の機能、含意

若者言葉はスラングや日本の若者言葉である。この研究は、喧嘩番長乙女のアニメにおける若者言葉使うの分析を議論します。本研究の目的は、喧嘩番長乙女のアニメの中に若者言葉の使い方を説明することである。

この研究は記述的な質的研究である。収集データでは、聞く形式と *simak bebas libat cakap* の手法を使用した。データの分析では、*padan pragmatics* の形式使用し、*Pilah Unsur Penentu* と *Hubung Banding* の手法を使用した。データの分析の結果はインフォーマルの方法で記述した。本研究における田中晴美の若者言葉の理論(2007)と米川の若者言葉の文理機能の理論(2012)を使用した。

研究の結果によると若者言葉の結成のは二つのタイプが発見した、所御略と人物俗語である。所御略のデータは十六つであるって、八つの若者言葉発見した；タイマン「1対1マン」、ヤベー「やばい」、ダチ「友達」、ゲッセン「ゲームセンター」、キモイ「気持ち悪い」、ダセ「ださい」、カツアゲ「恐喝巻き上げる」、マジ「まじめ」。そして、人物俗語のデータは二つであるって、一つつの若者言葉発見した；ヤンキー。それから、若者言葉の使用には三つ発見した；娯楽、連帯、イメージ伝達。この研究では、同じ文脈および発話状況データが複数の機能を有することができることも若者言葉発見した。

